SHINING AND THE DARKNESS

SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング＆ザ・ダクネス

Only you can crush the ruthless fiends. Only you can deliver the world from doom. That's why you swear to risk your very life...

取扱説明書

このたびはメガドライブカートリッジ「シャイニング&ザ・ダクネス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

あなたの来るのは
わかっていた。
この世界を救える者は
もはやひとり。

今から、あなたの心は
その肉体をはるかに離れる。
いにしえの戦士の身体を借り
邪悪な力と戦うために…。

SHINING AND THE DARKNESS

ここはストームサング。雨と大地の恵み豊かなこの国は、かつて大暗黒時代を経験していました。その長く苦しい抗争の間に、人々は互いに協力することを学び、今ではストーム王のもとで平和に暮らしています。

そんなある日、年に一度の、平和と豊作を祝う祭りの日がやってきました。祭りの日には、いにしえの神殿に穀物を祭り、神に祈りを捧げます。今年はストーム王の代役として、クレア王女が祈りを捧げることになりました。そして護衛には、王宮ナンバーワンの騎士・モトレードが任命されました。

しかし、いつまでたっても王女は神殿からもどってこないのです。いったい、何が起きたのでしょう？　心配になったストーム王は、部下をともない、神殿に向かいました。

ストーリー

そこには……なんということでしょう！　祭壇は荒らされ、兵士たちはことごとく殺されていたのです。でも、王女とモトレードの姿は見当たりません。

失望にうちひしがれて引き上げ始めたとき、ストーム王は何者かに取り囲まれていることに、気づきました。それは、もう何年も前にストーム国から追い払ったはずの闇の魔物たちだったのです。命からがら逃げ帰ったストーム王たちは、あの大暗黒時代が再び訪れるのではないかと怯え始めました。

国中が悲しみにくれる中、ひとりの少年が王の前に願い出ました。彼はモトレードの息子で16歳になります。

「今回の事件は、父モトレードが同行しながら起きたこと。父にかわって、事件の真相を解明したいのです！」

こうして少年は、冒険の世界へと旅立ったのです。

登場人物

あなたは、このゲームの主人公となり、冒険の旅へと出発します。最初はひとりで旅立ちますが、途中でふたりの仲間（ビルボ、マーリン）と出会い、3人でパーティーを組んでいきます。

主人公

16歳の新米戦士。王宮騎士のモトレードを父に持つ。今は、王宮騎士の最長老であるトリスタンのもとで修行に励んでいる。魔法は使えないが、剣を武器とする戦闘が得意。その素質は父をもしのぐといわれているが……。

マーリン

エルフの種族の女魔法使い。普段はエルフの森で母親と暮らしているオテンバ娘。強力な魔法を駆使して、主人公を援護する。

ビルボ

主人公の親友で、ホビット族の新米僧侶。ホビットの伝説の英雄の名にちなんで、名づけられたという。現在、教会の司祭に弟子入りして修行中。治療魔法の専門家だが、斧やハンマーでの攻撃も得意だ。

クレア王女

ストーム王のひとり娘。王の愛を一身に受け、つつしみ深く、美しく成長した。その姿は亡き母に生き写しといわれている。祭りの日にいにしえの神殿で消息を絶ち、安否が気づかわれている。

隻眼のアードウルフ。主人公たちを陰ながら応援するが、そのくわしい役割は……？

ストーム王

国中の人々に慕われている“キング・オブ・ストームサング”。大暗黒時代に戦った英雄の末裔でもある。

人里離れて暮らす黒の魔道師。かつては王やトリスタンとともに戦った。今は魔法使いの育成などしながらの隠居生活。

モトレード

主人公の父親。王宮騎士で、その実力はストーム国ナンバーワン。長老トリスタンを実の父のように慕っている。祭りの日、王女とともに行方不明となる。

王宮騎士の最長老。かつて乱世の時代には、王とともに魔物退治に暴れまくった英傑の士。モトレードの剣の師でもあり、彼を実の子のように励まし、ときには叱咤激励する。

金と事件のあるところに出没する雇われ戦士。金のためならどんな汚い仕事でも引き受けてしまう。

このゲームの見どころ

コマンド入力は、すべてアイコンで

このゲームのコマンドは、アイコン方式になっています。しかもその並び方は、方向ボタンに対応した十文字型。だから、わかりやすく、選びやすいのです。

十文字型のアイコン。方向ボタンの上下左右で選べばOK

「はい」「いいえ」もアイコンで選ぶ

アイテムや魔法の種類もすべてアイコンで表示される

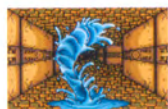
会話シーンは、リアルなアニメだ

城の中や酒場など人の集まる場所では、個性豊かなキャラクターたちに出会えます。

方向ボタンを左や右に押してみると……話し声が聞こえてきそう▶

◀オヤッと思ったら……

トラップ感覚のモンスター

神殿に潜んでいるモンスターたちは、神出鬼没。攻撃のしかたも予測がつきません。ときには不意打ちをくらうかもしれません。

◀ドキッ！　こんなモンスターが

魔法はシンプルだけど奥が深い

◀魔法を唱えると……

やった！▶画面の変化に注目

魔法を使うときも、アイコンで選ぶだけ。また、種類もシンプルにし、それぞれの魔法にレベルを設定しました。レベルは最大4段階まで。同じ魔法でも、レベルによって、威力や使える相手が変わります。

冒険の舞台

主人公たちが冒険するストームサング国は、３つの場所から成り立っています。

マップ画面のときに、方向ボタンで行きたい場所を選び、AまたはCボタンを押してください。

▲マップ画面

ストームサング城

国の東にそびえる城。ゲームはここから始まります。城内では、ストーム王をはじめいろんな人に会えます。ここで情報を集めれば、冒険のときに役立つでしょう。

街

にぎやかな街です。酒場で人々と話したり、店で買物をして装備を整えたりするといいでしょう。

☞街の中の建物は24～26ページを見てください。

いにしえの神殿

ストーム城の西にひっそりと位置する神殿です。この神殿でクレア王女とモトレードが消息を絶ちました。

神殿の中はダンジョンになっていて、モンスターやトラップが隠れている危険地帯です。主人公たちはモンスターと戦いながら、事件の謎を解明していきます。

操作方法

このゲームは１人用です。本体のコントロール端子１にコントロールパッドを接続してください。

方向ボタン

主人公たちを前後左右に移動させます。

コマンドが表示されているときは、コマンドを選ぶために使います。

スタートボタン

（このゲームでは使用しません）

Bボタン

（キャンセルボタン）

選んだコマンドをキャンセルするときに使います。

城や街にいるときにこのボタンを押すと、マップ画面に変わります。

Aボタン　Cボタン

（決定ボタン）

移動しているときにこのボタンを押すと、コマンドが表示されます。

選んだコマンドを決定するときに使います。

また、メッセージの右下に「続」と出ているときにこのボタンを押すと、メッセージの続きが表示されます。

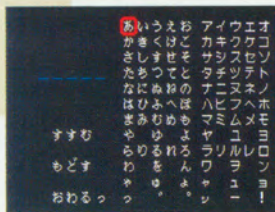
ゲームの始め方

カートリッジを差し込み、本体の電源をONにしてください。

はじめて冒険をするとき

右の画面に変わります。AまたはCボタンを押してください。

方向ボタンで数字を選び、AまたはCボタンを押してください。

5文字以内で名前を入れてください。それが、このゲームの主人公の名前となります。

■名前の入れ方

1. 方向ボタンで赤いワクを動かして文字を選び、AまたはCボタンを押します。
   ☆文字と文字の間をあけるときは、**すすむ**を選び、AまたはCボタンを押します。
   ☆選んだ文字を取り消すときは、Bボタンを押すか、**もどす**を選び、AまたはCボタンを押します。
2. 名前を入れたら、**おわる**を選び、AまたはCボタンを押します。

前の冒険を記憶してあるとき

次の画面に変わります。方向ボタンで選び、AまたはCボタンを押してください。
☞旅の途中で教会(26ページ)に行くと、冒険の記録をとることができます。

最初（冒険の記録がいっぱいのときは表示されません）
新たな冒険をするときに選びます。（☞14ページ）

続き
記憶してある冒険の続きをします。どの冒険を続けるか選んでください。

消す
冒険の記憶を消します。どの記憶を消すか選んでください。

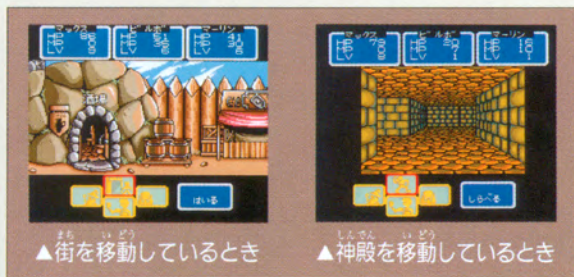
写す（冒険の記録がいっぱいのときは表示されません）
冒険の記憶を写します。どの記憶を写すか選んでください。

メッセージの速さを決める

方向ボタンで選び、AまたはCボタンを押してください。メッセージの速さは4段階あり、数字が多いほど遅くなります。

移動時のコマンド

街や神殿の中を移動しているときにAまたはCボタンを押すと、次のような画面に変わります。

▲街を移動しているとき　▲神殿を移動しているとき

方向ボタンでコマンドを選び、AまたはCボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます。(Bボタンを押すとキャンセルできます。)

はいる（街の中のみ）

建物の前でこのコマンドを選ぶと、中に入れます。

☞店の中のコマンドは25ページを見てください。

しらべる（神殿の中のみ）

あたりを調べるときに使います。宝箱を見つけたときにこのコマンドを使うと、あけることができます。

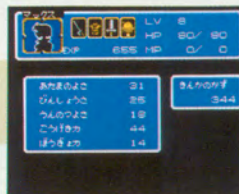
ステータス

主人公たちの現在の状態を見ることができます。

ステータスはいくつかの画面で表示され、AまたはCボタンを押すたびに画面が変わります。(Bボタンを押すとひとつ前の画面にもどります。)

ステータス画面①

方向ボタンでだれのステータスを見るか選び、AまたはCボタンを押します。

ステータス画面②

LV

現在のレベルです。モンスターと戦い、経験を積むことによって、どんどん上がっていくでしょう。

HP（ヒットポイント）

主人公たちの体力。左が現在値、右が最大値です。モンスターとの戦闘でダメージを受けると、減っていきます。HPが0になると倒れてしまいます。

MP（マジックポイント）

魔法を使うのに必要な力です。左が現在値、右が最大値です。(主人公は魔法を使えないのでMPは0です。)

EXP

主人公たちの経験値。戦うと増えていきます。経験値が上がると、HPやMPの最大値が上がります。

きんかのかず

主人公たちが持っている金貨の数です。

あたまのよさ

この数値が高いほど、魔法のレベルアップが速くなります。

びんしょうさ

この数値が高いほど、すばやく攻撃ができます。

うんのつよさ

運が強いほど、間接系魔法をかけたときに成功しやすくなります。

こうげき力

この数値が高いほど、モンスターにより多くのダメージを与えることができます。

ぼうぎょ力

この数値が高いほど、モンスターから受けるダメージが少なくなります。

ステータス画面③

主人公たちが身につけている物や、持っている物が表示されます。

ステータス画面④

ビルボとマーリンの場合は、使える魔法の種類が表示されます。

もちもの

このコマンドを選ぶと、さらに4つのコマンドが表示されます。

もちものをつかう

現在持っている物を使うことができます。だれが使うのか選んでから、使いたい持ち物を選びます。

もちものをすてる

現在持っている物を捨てます。主人公たちはひとり8個までしか持ち物を持てないので、ときには捨てることも必要になります。だれが捨てるのか選んでから、捨てたい持ち物を選びます。

もちものをわたす

現在持っている物を、仲間に渡します。だれの持ち物を渡すのか選んでから、渡す相手を選びます。

渡す相手がすでに持ち物を8個持っているときは、交換することになります。その場合は、交換したい物を選んでください。

もちものをそうび

武器や防具は、持っているだけでは役に立ちません。
このコマンドで装備してください。だれの持ち物を装備するのか選ぶと、次の画面に変わります。

①左から、武器、よろい、楯、かぶとを表しています。
②持ち物のリストです。現在装備している武器や防具が点滅します。
③武器の強さと防具の強さが表示されます。
④武器や防具を装備していないときに、点滅します。

■装備のしかた

武器、よろい、楯、かぶとの順に装備していきます。
装備できる持ち物だけが、アイコンで表示されます。

1. 方向ボタンで装備したい持ち物を選びます。(装備をはずしたいときは④を選びます。)
2. 選んだ持ち物を装備すると、武器や防具の強さがどう変わるか、③で表示されます。
3. AまたはCボタンを押すと、選んだ持ち物を装備できます。(Bボタンを押すと、キャンセルできます。)

まほう

魔法を使うためのコマンドです。
ビルボとマーリンは経験を積むにつれ、さまざまな魔法を使えるようになります。状況をよく考えて、だれが、どの魔法を使うか決めてください。

☞魔法の種類は31〜33ページを見てください。

■魔法の使い方

方向ボタンで選び、AまたはCボタンを押します。

1. 魔法を使う人を選びます。
2. 使いたい魔法を選びます。
3. 選んだ魔法の名前とレベル、MP(マジックポイント)が表示されます。

☆魔法にはレベル(最大4段階まで)があり、レベルによって威力や、使える相手がちがいます。
☆魔法を使うたびにMPが減っていきます。MPがあれば、同じ魔法を何回でも使えます。

4. 魔法がレベル2以上のときは、方向ボタンを左や右に押して、レベルを選びます。
5. 選んだ魔法を、だれに使うのか選びます。

神殿の中でモンスターと出会うと、次の画面に変わります。

方向ボタンでコマンドを選び、AまたはCボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます。(Bボタンを押すとキャンセルできます。)

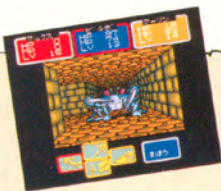
パーティーを組んでいるときは、主人公、ビルボ、マーリンの順でコマンドを選んでください。

こうげき

モンスターと戦います。2グループ以上いるときは、どのモンスターを攻撃するのか選んでください。

モンスターを倒せば経験値が上がります。また、金貨などを手に入れることができます。

赤や黄色に要注意

モンスターの攻撃を受け、HPが減っていくと、ウィンドウが赤や黄色に変わります。

もちもの

現在持っている物を使うことができます。使いたい持ち物を選んでください。

まほう

ビルボとマーリンは、魔法を使うことができます。魔法の種類を決めてから、だれに使うのか選んでください。

☞21ページも見てください。

さよなら（主人公のみ）

仲間といっしょに逃げるためのコマンドです。ただし、必ずしもうまく逃げられるとはかぎりません。

まもる
（ビルボ、マーリン）

戦闘中に、防御します。攻撃することはできません。

麻痺は早目に治したい

戦闘中に運悪く麻痺した場合、治さないと戦闘に復帰できません。また全員が麻痺すると、全滅になります。ですから麻痺したときは、なるべく早めに治療することをおすすめします。アンチドウテのレベル2かきつけぐすりで治療できます。(全員が混乱しても、全滅にはなりません)

街の中の建物

街にはいろいろな建物があります。人々と話したり、店で買物をして、旅のしたくをするといいでしょう。

建物の前でAまたはCボタンを押すと、コマンドが表示されます。**はいる**を選べば中に入れます。

武器屋 武器こそ戦士の象徴です。必要な武器を買いそろえておきましょう。

道具屋 旅で役に立つ道具や薬などを売っています。意外な物もあるかも…？

防具屋 防具の専門店です。武器、楯、よろい、かぶとを取り扱っています。

☆このほかに、開いていない店が1軒あります。でも、冒険を進めていけば、きっと入れるようになるでしょう。どんな店かは、自分で確かめてみてください。

■店の中のコマンド

店の中に入り、AまたはCボタンを押すと、次の4つのコマンドが表示されます。

方向ボタンでコマンドを選び、AまたはCボタンを押してください。（Bボタンを押すとキャンセルできます。）

また質問に答えるときは、**はい**または**いいえ**のコマンドを選んでください。

はい

いいえ

しなものをかう

品物を見せてくれるので、買いたい物を選んでください。防具屋では品物の種類（武器、楯、よろい、かぶと）を最初に選びます。

もちものをうる

だれが売るのか選んでから、売りたい持ち物を選びます。値段を交渉してください。

ほりだしもの

珍しい掘り出し物があるときは、見せてくれます。

みせをでる

店から出るためのコマンドです。

酒場　酒場にはいろんな人が集まっています。話をしてみると、意外なことがわかるかもしれません。

方向ボタンを左や右に押し、話したい人の名前が表示されているときに、AまたはCボタンを押してください。

また酒場には宿もあり、呼鈴を押すと一晩泊まることができます。翌朝になれば、HPとMPが回復します。酒場から出たいときは、Bボタンを押してください。

教会　冒険をやめるときや、困ったことが起きたときに訪ねてみましょう。

教会では冒険の記録をとってくれます。長い冒険の旅も、記録をとっておけば、いつでも再開できるのです。

また毒や麻痺の治療を受けたり、呪いを解いてもらうことができます。さらに、主人公たちがレベルアップするために必要な経験値も教えてくれます。

武器、防具そして道具。主人公たちは、冒険の途中でさまざまなアイテムを手に入れることができます。ここでは、そのいくつかをご紹介しましょう。

なお武器や防具は、装備のコマンド（☞20ページ）で身につけてから使います。人によって装備できる武器や防具が違いますので、注意してください。

武　器

	ブロンズナイフ 主人公が最初から装備している武器です。
	ショートソード 短い剣。初期のうちに買い替えたいものです。
	こんぼう 打撃用の武器。ブロンズナイフよりはマシでしょう。
	ブロンズサーベル ソード類に比べると軽いので、女性でも扱えます。破壊力もそこそこあります。
	なめしたムチ ムチ類は、不器用な人では到底使えません。敵1グループにダメージを与えることができるとか。

防具

もめんのふく

一般の人たちが普段着ている服です。

けおりのふく

木綿の服より重くなりますが、防御力は上がります。

ぬののローブ

ビルボとマーリンが装備できます。

かわのよろい

よろいの中では、もっとも防御力の低いものですが、初期のうちは装備しておくといいでしょう。

てつのむねあて

身体の一部しか保護できませんが、防御力はなかなかのものです。

まほうのかたびら

魔法のかかった金属で作られているので、だれもが装備できます。

かわのたて

楯の中では、もっとも防御力の低いものです。

ブロンズシールド

青銅の楯。お金が貯まったら、買い替えましょう。

マンゴーシュ

防具屋では武器と称して売っていますが、楯として装備します。楯でありながら、攻撃力もアップします。

かわのかぶと

かぶと類は、主人公だけが装備できます。

けおりのフード

ぬののフードよりも防御力が高いので、早めに買い替えるといいでしょう。

ブロンズヘルム

青銅のかぶと。中盤で手に入れておきたい防具です。

武器や防具は買ったり、見つけるだけではありません。例えば〝ミスリル銀〟のような金属の素材が手に入る場合があります。それを原料として、どこにも売っていない武器や防具を作ることができるのです。

どこで作るかって？　それはあなた自身で発見してください。

道具

やくそう

体力（HP）を一定量回復してくれます。

どくけしそう

毒の治療をすることができます。

てんしのはね

神殿や洞窟から脱出することができます。

ちかくのみ

これを使うと、主人公たちの歩いたマップを羊皮紙に映し出せます。

かいふくのみ

やくそうよりも多く体力（HP）を回復できます。

きつけぐすり

眠りや麻痺を回復することができます。

きよめのみず

これを使うと、教会へ行かなくても呪いを解くことができます。でも、使いすぎると中身がなくなります。

メダリオン

神殿にある金色の泉にもどれます。

☞くわしくは35ページを見てください。

指輪があれば、いいことが…

指輪には、持っているだけで効果のあるものもあります。（もちろん、使えばさらに効果テキメン！）

どんな効果があるかは、実際に試してみてください。

魔法の種類

それぞれの魔法にはレベル（最大４段階まで）があり、レベルによって威力や、使える相手がちがいます。

■攻撃系魔法

敵にダメージを与える魔法です。

名前	効果	使える相手		使う人
ブレイズ	火炎魔法。敵を焼きつくす。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵全部	
フリーズ	冷気系魔法。冷気や吹雪によって、敵にダメージを与える。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵全部	
スパーク	稲妻系魔法。敵に稲妻をぶつけて、ダメージを与える。	レベル1	敵1グループ	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵全部	
		レベル4	敵1匹	
ヘルブラスト	空気系魔法。空気中に真空を巻き起こして、敵にダメージを与える。	レベル1	敵1匹	ピルボ
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵1グループ	
マインブレス	思念系魔法。天罰の力によって空気中に爆発が起こり、敵に大きなダメージを与える。	レベル1	敵1グループ	ピルボ
		レベル2	敵全部	
		レベル3	敵全部	
		レベル4	敵全部	

■間接系魔法

直接のダメージは与えないものの、戦闘の手助けとなる魔法です。

名前	効果	使える相手		使う人
クイック	戦闘中の味方のすばやさと防御力が上がる。	レベル1	味方1人	ビルボ
		レベル2	味方全員	
スロウ	戦闘中の敵のすばやさと防御力が下がる。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
コンフューズ	敵を眩惑し、敵の命中率を下げる。	レベル1	敵1グループ	マーリン
	敵を混乱させる。	レベル2	敵1グループ	
アタック	戦闘中の味方の攻撃力を高める。	レベル1	味方1人	マーリン
		レベル2	味方全員	
スリープ	敵を眠らせることができる。	レベル1	敵1グループ	マーリン
		レベル2	敵全部	
アンチスペル	敵の魔法の効力をなくすことができる。	レベル1	敵1グループ	ビルボ
		レベル2	敵全部	
ソウルスチル	敵の命を奪う。	レベル1	敵1匹	ビルボ
		レベル2	敵1グループ	

■回復系魔法

ダメージを受けた仲間を回復させる魔法です。

名前	効果	使える相手		使う人
ヒール	味方の体力を回復させる。	レベル1	味方1人	マーリン
		レベル2	味方1人	
		レベル3	味方1人	ビルボ
		レベル4	味方全員	
レイズ	味方を生き返らせる。	レベル1	味方1人	ビルボ
		レベル2	味方1人	
アンチドウテ	毒を受けた味方を回復させる。	レベル1	味方1人	ビルボ
	味方を毒、麻痺、眠りから回復させる。	レベル2	味方1人	

■その他の魔法

仲間全員に効力のある魔法です。

名前	効果	使う人
プロジェクト	今まで歩いた神殿内の道を心に投影する。	マーリン
ディスアピア	弱いモンスターが出現しなくなる。	マーリン
アウトサイド	神殿の中から脱出する。	マーリン
オブザーブ	持っているアイテムを鑑定できる。	ビルボ

冒険の途中で行き詰まったり、解決の糸が途切れたときは、この手引きを見てください。きっと攻略の糸口になることでしょう。

仲間が見つからない？

あなたは、王さまたちのことばを忘れて、仲間捜しに夢中になっていませんか？ まず、クレア王女の手がかりを見つけることです。ストーリーが進展すれば、それにしたがい、自然に仲間が見つかることでしょう。

全部のカギを持つ必要はない？

神殿の中にある扉を開けるには、それぞれのカギが必要です。カギはあとから手に入れたもののほうが性能がよくなっています。ですから、性能のいいカギを持っていれば、手前の扉も開けることができるのです。

しんじつの洞窟に行けない？

あなたは、ゆうきの洞窟ですべきことを、すべて終えていますか？ 何をすべきかは、城の中で明らかになるでしょう。それでもわからない場合は、ちからの洞窟の中で行き残したところがあるはずです。

しんじつのさいだんで何も起こらない？

この洞窟は人をだまそうとしているのです。あなたはだまされていませんか？ 城や酒場で聞いたことばをよく考えて行動すれば、洞窟の謎を打ち負かせるでしょう。

回転する床では、どうすればいい？

ウカウカしてると思ってもみない方向に出されてしまいます。でも、回転のしかたには法則性があるようです。落ち着いて考えれば、きっと発見できるでしょう。

メダリオンの使い方がわからない？

神殿の2階以上のフロアにある金色の泉で使ってみましょう。手元のメダリオンを使うことによって、いつでもその泉にもどることができるでしょう。

メダリオンを使ったあとで泉の中を調べると、回収できます。それを持って行けば、別の泉でまた使うことができます。

えいちの洞窟がわからない？

ここは4つの洞窟の中でも、とくにむずかしいところです。とりあえず2つのマップを手に入れていますか？ マップがあるなら、よく観察して……あとは想像力を働かせてください。神の許しは、あと一歩のところです。

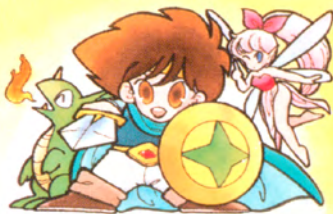
闇に対抗する装備が整わない？

あなたは冒険の終盤まで到達していますか？　今まで気になったところに、すべて行きましたか？　行っていないところがあれば、さっそく回ってみましょう。王宮の賢者が言ったとおり、まちがいなく神殿の上の階にあるはずです。

闇に対抗する力は、どうやって手に入れる？

あなたは、それに関する伝承を聞いていませんか？　だとすれば、街の不幸な老人の願いを、聞き届けてあげていないのではないでしょうか？　弱きを助ける者には、まわりも味方するものです。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFを まず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

The Legend of ... "SHINING KNIGHTS"

SHINING AND THE DARKNESS

斬新なビジュアル。数々のイベント。
想像をはるかに超えた
冒険が展開する。この臨場感は、
まさに体感RPGだ！

G-5506 ©SEGA

672-0440

株式会社セガ・エンタープライゼス